PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 18, tirsdag 26. september 1989

Redaksjonelt

Redaksjonen har observert at den berømte vaskesaken snart når et klimaks. Samtidig som vi endelig har klart å få vaskelisten på trykk, er de opposisjonelle kreftene sterkere enn noensinne. Bjølsen eller Blindern? Spørsmålet avgjøres snart! ARES-programmet kom skjevt ut, med elendig oppslutning om Junta. Men styret har stor tro på neste post: PBA-spillet. Dessuten har jo Seacon plutselig dukket opp. Ellers er vi godt fornøyd med dette Phobos, som inneholder bidrag fra mange medlemmer. Det burde være noe for enhver smak - alt fra de faste spaltene til Helges treffende og kritiske omtale av alt og alle!

Vaskeliste høsten 1989

Dato	Navn (evt.klokkeslett for tidligste vasking)
26.9	Per-Gunnar Keihl Andreas Varden
3.10	Erik Andersen (2200) Erlend Miller (2200)
10.10	Geir Aaslid Trond Bekkevold
17.10	Tor Fuglerud Øyvind Wormnæs
24.10	Jørgen Høy (2130) Fredrik Vogel (2300)
31.10	Ketil Grøtting (2200) Audun Føyen (2200)
7.11	Helge Nesøen Gorm H Eriksen (2130)
14.11	Kim S Olsen (2130) Olav B Hovet (2200)
21.11	Helge Nesøen + en ledig plass

Denne listen er kun ment som en ekstra service til vaskerne, som selvfølgelig har det hele og fulle ansvar for å møte opp i rett tid og gjøre jobben sin. Vaskere som lurer seg unna vil bli svartelistet og nektet adgang til klubben. Svartelisten vil bli trykket i Phobos ved behov. Selvfølgelig godtar vi sykefravær, reiser i begravelser med mer, så fremt jeg får beskjed om dette på forhånd og grunnen til fraværet kan dokumenteres. Legeattest, dødsattest og lignende er godkjent dokumentasjon. Melding fra foreldre holder ikke; dette er ikke en barneskole. Men naturligvis er det ingen som vil prøve å lure oss med noe sånt.

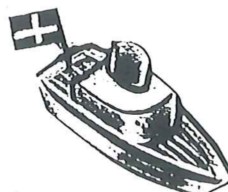
Vaskesjef.

Seacon 1

Det blir kongress i oktober! Seacon 1 kan tilby både spilling på båt og på festivalen Viking-Con i København. Du kan lese detaljer om Seacon inne i bladet. Nyeste nytt er:

* 7 personer påmeldt hittil.
* Det er plass på båten.
* Billigste alternativ er ikke 1050 kr. Hvis man betaler innen 28. sept. er det 840 kr.
* For de som ønsker et dyrere alternativ er det fremdeles noen få 2-manns lugarer igjen, og det er hotellplasser. Prisen er fremdeles 1660 kr.

Det som ikke er nytt, er at det haster. Forhåndspåmelding, som er gunstig, er bare mulig frem til ca. i morgen! Og når det gjelder båten, går det ikke mange dagene før den er full...



JONS VERDEN

Seacon 1

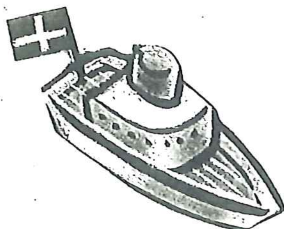
12-16. oktober arrangeres (forhåpentligvis) kongressen Seacon for første gang. Navnet er maritimt fordi deler av kongressen finner sted til sjøs, nemlig Skagerrak. Resten foregår i København, med besøk på spillfestivalen Viking-Con 8. Arrangementskomitéen mener selv at dette er en optimal måte å arrangere spillkongress på! Deltagerne vil få spille spill i behagelige omgivelser til sjøs, de vil kunne delta i turneringer på den etablerte spillfestivalen Viking-Con, de vil treffe mange spennende dansker, og det vil være rike muligheter for sosiale aktiviteter både på båten og i København!

Programmet er ikke helt spikret, og slik bør det kanskje være. Det som imidlertid er sikkert, er at det vil bli avholdt en stor individuell Seacon-turnering med diverse spill. På torsdag vil det bli ett, muligens to, spillarrangementer på båten, hvor man scorer poeng omtrent etter Hexcon-mønster. Så kan man delta i turneringer på Viking-Con, og scorer ytterligere poeng etter hvor godt man gjør det. På båten tilbake blir det ett spillarrangement, for de som ønsker å pynte på poengsummen. Til slutt er det premieutdeling.

Den sosiale delen er ikke spikret, men torsdagsmiddag, torsdagsfest, fredagsrunde, lørdagsmiddag, lørdagsrunde, søndagsmiddag og søndagsfest er aktuelle muligheter. (Den siste får kanskje liten oppslutning.) I tillegg kan det selvsagt hende vi finner på noe sammen med våre danske venner.

Noen tall: DFDS-båten seiler fra Oslo torsdag 12. oktober kl 1700 og er framme i København fredag kl 0915. Viking-Con åpner dørene klokken 1700. Diplomacy-finalen på søndag slutter klokken 1500, og båten går kl 1700. Den er i Oslo kl 0900 mandag 16. oktober. Billigste lugartype koster kr 1050,- tur/retur. Liggestoler finnes ikke lenger, der har det blitt konferanserom i stedet. Hvis man ønsker en pakke hvor hotell i København i to netter inngår, koster det maksimum kr 1660,-. Det koster Dkr 50,- å delta på Viking-Con, Dkr 39.98 hvis man forhåndspåmelder seg. Fristen for forhåndspåmelding er sånn ca. NÅ.

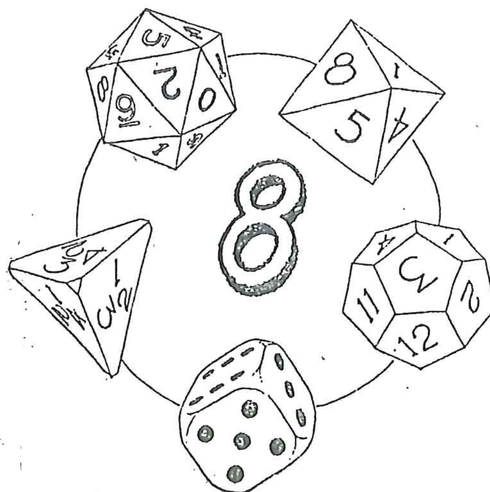
Heldigvis har det meldt seg et tilstrekkelig antall personer til at vi kan holde kongressen. Den eneste usikkerhetsfaktoren er om det er ledige plasser på båt, evt. hotell, til oss. I skrivende stund er det snart fullt... Men jeg tror det holder. Vi sees på Seacon 1 i oktober!



Viking-Con 8

Viking-Con 8 er altså en spillfestival i København 13-15. oktober. Den er på størrelse med ARCON. Det arrangeres turneringer i bl.a: A House Divided, Ace of Aces, AD&D, Acquire, Advanced Squad Leader, Battlecars, Call of Cthulhu, Circus Maximus, D & D, Diplomacy, Dune, En Garde!, Fury of Dracula, Gunslinger, GURPS Science Fiction, Lost Worlds, Megatraveller, Napoleon, Ogre, Paranoia, Risk, Titan, Toon, Warhammer, Wooden Ships and Iron Men. Jeg kan føye til at rollespillturneringene i AD&D, Call of Cthulhu og Toon har lange tradisjoner på Viking-Con. Diplomacy-turneringen holder nok Nordens beste standard. Acquire spilles etter midnatt og er for den "harde kjerne". (SÅ hard er jeg ikke!) WS&IM har lange tradisjoner, Risk har kjempeoppslutning, og Ogre er omtrent like populært som på ARCON. (Selv om de har plass til 60 deltagere.)

Junta har de kuttet ut i år - trolig av en grunn som jeg er for beskjeden til å nevne. Auksjonen er OK, selv om den er total-PCifisert, men går dessverre sent på søndag. For øvrig er det en del hyggelige dansker som gjerne blir med på fri spilling. Selv har jeg satt av fredag og søndag til det. Jeg vil absolutt anbefale Viking-Con. Danskene gidder ikke å reise til Sverige eller Norge, så vi er nødt til å komme til dem... Tenke seg til - de har ikke engang skikkelige spillklubber (klubbene deres er papir-foreninger)!



Junta-turneringen

I ARES' Junta-turnering deltok kun 4 personer! Resultatet ble:

Per-Gunnar Keihl	56
Fredrik Ørlyng	40
Arvid Grøtting	27
Erik Johannessen	25

Spill-salg

Av plassmessige, prinsipielle og økonomiske årsaker skal selge noen spill, og vil helst slippe å vente til neste store auksjon på en spillkongress. Jeg tilbyr derfor følgende spill til faste priser:

Star Fleet Battles (+ intro to SFB, + Commanders SSD Book 2 og 3)	130,-
Cosmic Encounter	100,-
Squad Leader	120,-
Advanced Squad Leader (regler)	160,-
Beyond Valor (ASL) (+ kart nr 8)	150,-
Paratrooper (ASL)	70,-
Streets of Fire (ASL)	100,-
Warrior Knights	100,-

Naval War 40,-

Spies (TSR) 90,-

Dune 100,-

Conquistador 110,-

Down With the King 100,-

Shogun 150,-

Afrika Korps 90,-

Tactics II 60,-

Spillene er i svært god forfatning. Den første som kommer til meg med kontanter får tilslaget. Personer som leser dette bladet andre steder enn på Bjølsen kan ringe meg eller skrive til meg: Jon Venbakken, Geitmyrsveien 27, 0171 Oslo 1, tlf 02-697181(p), 02-418030(j), og SELV foreslå en måte oppgjøret kan skje på. Det kan jeg hende jeg angrer på tilbudet, særlig ASL, så det gjelder å være rask...!

Linköping-nyheter

Vi har fått et nytt nyhetsblad fra Dragon's Den. Hele forsiden er et leserinnlegg med flengende kritikk av bladet! Jeg ser for øvrig til min skrekk at Dragon's Den er ute før meg med en tema-aften med flyspill! Den eneste trøsten er at det ser ut som om arrangøren selv bare skal stille med Air Superiority! For øvrig gir bladet en viss informasjon om "dagliglivet" i Linkøping-klubben.

Hexagon-Nytt

Hexagon-Nytt nummer 24 har kommet ut (de leder nå bare med 6 numre...), og for en gangs skyld er forsiden hvit, så vi kan gjengi den! De svakt (a)(b)(u)norm(al)e personene på bildet er Hexagons tropp på ARCON i år! Imponerende! Og selv om de ikke akkurat har en kvinne liggende på et tigerskinn foran seg, er det faktisk ikke mye om å gjøre. Sterkt.

De store artiklene i bladet er en analyse av 1830, signert Hans Torvatn, fortsettelse av Krigskunstens historie, av Oddgeir Drevdal, et svar fra meg på en tidligere artikkel om rollespill, en tynn "Fannisk sladder" (Nå må dere snart se å få hentet tilbake Tom Ekeberg!!!), den tradisjonelle spørrekonkurransen, og en stor og overraskende positiv artikkel om ARCON. (Selv jeg var da ikke SÅ fornøyd.)

HEXAGON NYTT

Nr 24 Årgang 6 SOMMER 87

HEXAGONS DELTAGERE PÅ ARCON-V

Det merkes dessverre at eks-redaktør T. Fjeldli har emigrert. Nummeret er forsinket, og de har ikke sendt noe eksemplar til ARES. (Jeg har kun fått mitt private, som selvsagt vil bli stilt til disposisjon for ARES.) Vi forventer at de sender oss et eksemplar til!!! Det er stygt å true med å ta fra dem Phobos, MEN DE MÅ DA KLARE Å KUNNE SENDE ET BLAD ANNEN HVER MÅNED NÅR VI SENDER DEM PHOBOS TO GANGER HVER MÅNED!!!???!!! Jeg legger også merke til en underlig summering av poengene i spørrekonkurransen deres. Det er da de tre beste som teller?

For øvrig ser vi frem til neste blad. Det er fremdeles hyggelig å lese Hexagon-Nytt!

10 MEGATONS
DESTROYS 2 MILLION

2,000,000
PEOPLE

Hv. vinne Nuclear War

Vær litt over middels høyrøstet. Målet er å få en av de andre spillerne til å bli mobbeobjekt, men du må ikke være den aller mest aktive, siden det da vil være fristende å mobbe deg etterpå. Hvis noen likevel sender en rakett mot deg, gjelder det å beholde masken. Du må for all del ikke glede den som sendte raketten! For øvrig bør du verken gi uttrykk for at du har spesielt mange eller spesielt få mennesker igjen.

Cathedral Rumours

Det skal snart være styremøte i Hexagon.

Spill-liste-ordningen, som jeg selv husker som en fin ordning som var med på å organisere spillingen og få med nye medlemmer, er avskaffet! En sentral kilde i klubben karakteriserer ordningen som "kun et strukturelt hjelpemiddel for å gi folk bordplass, som nå er overflødig".

World in Flames og Empires in Arms er populære spill.

MERKEDAGER 26. SEPTEMBER

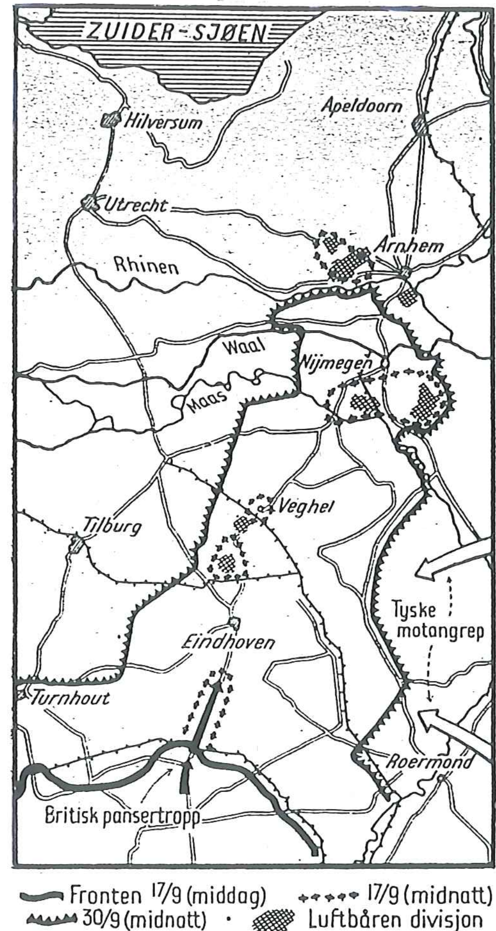
TIRSDAG 26. SEPTEMBER 1939
Varsjava og Modlin blir fortsatt ustanselig beskutt av det tyngste tyske artilleri.
Den polske president Moscicki og marssjal Rydz-Smigly er blitt internert i Romania.
Sovjetregjeringen retter skarpe bebreidelser mot Estland fordi de estniske myndigheter ikke har hindret en polsk ubåt i å flykte fra Tallinns havn. Det kreves sikkerhet mot gjentagelser.
Tyske luftstridskrefter angriper en engelske flåteavdeling i Nordsjøen. Berlin påstår at hangarskipet "Ark Royal" er ødelagt. Dette dementeres fra London. Marineminister Churchill gir underhuset opplysninger om krigen på havet. Tonnasjetapene for den britiske handelsflåte er sterkt dalende, og England mener nå å ha tatt brodden av angrepene fra de tyske ubåter.

LØRDAG 26. SEPTEMBER 1942
I en tale sier Ribbentrop om Stalingrad slaget: "Vi vet at de tyske troppers heltemot og tapperhet vil vinne slaget om Stalingrad. Kanskje vil man en gang i fremtiden opphøye dette slag til et symbol for Europas frihetskamp. For med erobringen av denne by, som er det store forbindelsessentrum mellom det nordlige og det sydlige Sovjet-Samveldet og behersker dette lands hovedtrafikkåre, Volga, tilføyes der vår farligste motstander et slag som han ikke mer vil kunne reise seg fra.
En russisk rapport melder at det er lykkes de røde tropper å gjøre en del fremskritt nordvest for Stalingrad.

TIRSDAG 26. SEPTEMBER 1944
Alle politiske fanger i Finnland er i henhold til våpenstillstandstraktaten satt på fri fot.

TIRSDAG 26. SEPTEMBER 1944
Det lykkes ikke den 1. engelske flybårne divisjon å holde sine stillinger i Midt-Nederland. Restene er gått tilbake over Rhinen og har fått kontakt med de avdelinger som kom fra vest. Den tyske overkommandos rapport lyder: "I Arnhem-området ble 26. september den siste motstand fra den innesluttede 1. britiske flybårne divisjon brutt. I 10 dagers forbitrede kamper har våre styrker fullstendig tilintetgjort en britisk elitedivisjon tross den mest hardnakkede motstand og nye forsterkninger gjennom luften. Alle fiendens forsøk på å komme denne omringede divisjon til hjelp sydfra strandet med store tap. 6450 fanger ble tatt, og det ble telt 1000 drepte. 1000 glidefly ble ødelagt eller tatt og over 100 fly skutt ned."

Trond Jansen



WORLD IN FLAMES
I øyeblikket pågår det et World In Flames spill hjemme hos Jon Rydne. De som er med er: Jon Rydne og Øyvin Wormnæs(Allierte), Geir Aaslid og Trond Jansen(Aksemakter). I skrivende stund er man ferdig med runde 3 (jan/feb 1940). Det har vært heftige kamper i Polen, Nederland, Belgia, Frankrike og Kina. Alle disse landene, bortsett fra Kina, har kapitulert. Bortsett fra dette har det foreløpig skjedd svært lite. Ingen har gjort de helt store tabbene ennå. Vi kommer tilbake med en mer fyldig reportasje etter som spillet utvikler seg.

Trond Jansen

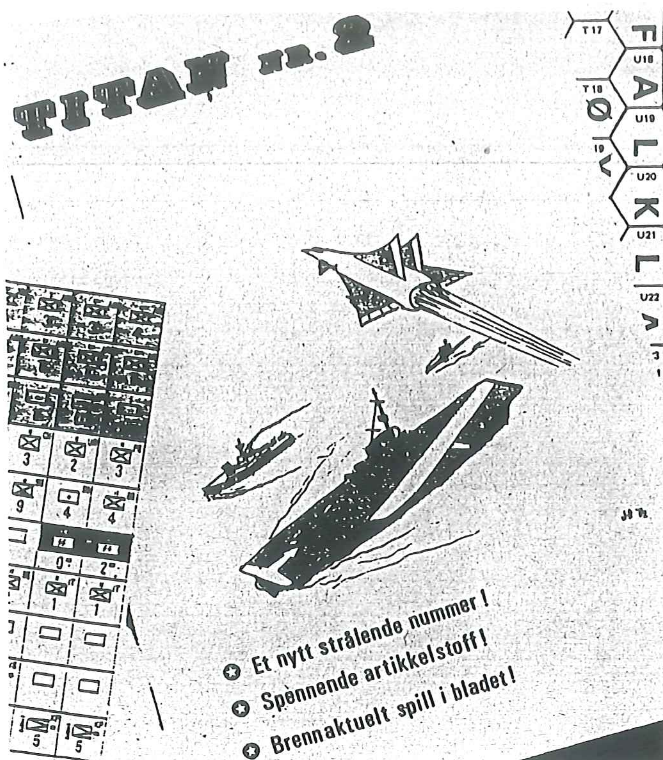
GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 8: TITAN 2-4

TITAN 2 var altså et langt mer ambisiøst opplegg enn det første nummeret. Da Jonny Axelsson kom til meg med konseptet for å få istand et Falkland/Malvinas-spill, var jeg skeptisk, men ble slått av tanken om å få det ut før selve krigen var ferdig (eller egentlig startet; vi gjorde ferdig designarbeidet før den britiske Task Force South hadde nådd frem). Jonny laget en grunndesign som inneholdt en rekke morsomme regler, mens jeg for min del videreutviklet denne, skaffet kart, spilltestet og sto for det grafiske designarbeidet. Alt i alt en relativt stor jobb for et fanzine med ca. 100 i opplag; med ungdommelig pågangsmot og all den ekstra arbeidstiden vi kunne disponere som studenter/skolelever, gikk det likevel greit.

Da så produktet forelå fullt ferdig, besto det jo ikke bare av Falklandsspillet, men også av et "vanlig nummer" av TITAN. Dette hadde imidlertid kun et sidetall på 12, altså mindre enn det første nummeret. Det var bl.a. med mindre innlegg fra Egil Stenseth og Edvard Løkketangen, samt at jeg selv hadde en artikkel, og dessuten en helside var satt av til rollespillgruppen SIMULA Gamers Association. Men det var utvilsomt Falklandspillet, med 8 sider regler, 2 brikkeark og kart i A3-format, som kom til å dominere. Som spill betraktet var det neppe gjennomtestet, og for den saks skyld vet jeg jo ikke så mange som har spilt det mer enn en gang eller to av de som fikk det dengang. Men når man idag studerer reglene, med deres Killer Penguins og FN-intervensjonsstyrker, deres SS Mess-kit Repair Unit og sauer, tror jeg nok likevel man vil finne at det er en nokså unik versjon av denne konflikten.

TITANs neste nummer tok det lang tid å få ferdig. Som så ofte med forholdsvis vellykkede amatørblader/fanziner, gikk det greit på entusiasmen med de første par numrene. Så meldte etterhvert tidsnød samt et høyt ambisjonsnivå seg, og dette skulle etterhvert føre til TITANS undergang. Men da vi høsten 1982 gikk igang med det tredje nummeret, tenkte vi oss nok det skulle komme temmelig kjapt. Det var bare det at vi etterhvert fikk inn mye stoff, og hadde store planer selv. Etterhvert begynte også en viss reaksjon å inntreffe, over manglende respons på nr. 2. Det kom inn færre leserbrev enn etter enern, og selv om vi fikk litt muntlig kommentar i ny og ne, ver vi likevel langt fra fornøyd. Men Jonny jobbet videre som redaktør med dette nummeret også (imidlertid med Egil Stenseth som "gjesteredaktør"), og jeg stilte igjen opp som redaksjonsmedlem. Såvidt meg minnes, kom det ferdige nummeret ikke før til høsten 1983 (H-CON 1). Da hadde det imidlertid vokst til et digert hefte - jeg glemte



visst å nevne at vi f.o.m. T2 hadde gått over til A5 nedfotografert fra A4 som format - med sine 52 + iv sider. Fra T2 av hadde bladet en slags tradisjon med midtsideinnlegg ut over de regulære sidene. I det nummeret som nå ble hetende "dobbeltnummer 3-4" var det 4 sider med spillinfo fra SIMULA (identiske med en brosjyre som Simula-folkene, først & fremst Egil Stenseth og Jørn Uno Myrvoll, hadde laget tidligere det året). Innholdet vil jeg fortsatt kunne karakterisere som bra og variert - vi hadde bidrag fra folk som Geir Aaslid, Rune Aannestad (senere Isene), Jonny Axelsson, Egil Stenseth og Edvard Løkketangen. Dette inkluderer noen av de første eksemplene på "game fiction" på norsk - Edvards "Mordet på Lel Siwav" var en avsluttet episide, mens Egils "Sandlokk-gjengen" begynte en føljetong (forsåvidt fortsatt ikke avsluttet).

Ellers inkluderte også T3-4 et spill, dog på et mindre ambisiøst plan enn det foregående nummeret. Det sto nemlig regler og en kopi av brettet for det gamle norrøne spille TAVL (eller *hnefatafl*) sammen med en liten artikkel av Jonny om spillet. Flere positive ting var sånt som en begynnede spillkritikkspalte og en meget omfattende adresseliste (med klubber, tidsskrifter, butikker, forlag etc.). Layout og trykk var dessuten forbedret, og alt i alt var TITAN 3-4 et produkt man kunne være rimelig stolt av. Nettopp derfor ble det desto mindre hyggelig da det vakte omtrent like liten reksjon som TITAN 2:riktignok ble det solgt en del nummer ut over bare medlemmenes rekker (TITAN var som separat tidsskrift ikke inkludert i kontingentprisen for Ares), men omfattende positive reaksjoner i form av leserbrev eller stoff lot vente på seg. Dette var vel noe av det som stoppet oss fra å forfølge suksessen, men mer om det neste gang.

- Johannes H. Berg

REFERAT FRA EN DUNGEONS & DRAGONS-KAMPANJE

Det var i slutten av Vatermont. Den 23., for å være korrekt. Året er 1000 AC. 5 personer samles i tavernaen *The Flying Duck*. De har bestemt seg for å prøve lykken. Partiet består av Illskjegg, en sterk fighter (18 i ST), en livskraftig magiker (CN = 16) kalt Galafried, en tyv (som dessuten har en het romanse med Illskjegg). Hun heter Alatys. Det er også en vis cleric, kalt Zems, med, og til slutt en meget smidig alv kalt Allan Ray.

Litt utpå kvelden kommer en dame bort til dem. Hun setter seg ned hos dem og forteller: "Hei - jeg er immortellen Rowenda, og jeg vokter over Haven, et rike som tilhører prinsesse Argenta. For en stund siden fant noen dverger en meget vakker rød edelstein i en gruve i nærheten. De ga den til Argenta, som en gave til bryllupet hennes. Noen dager senere kom Elisis, hennes kommende mann, til palasset i Haven.

Tidlig neste morgen begynte hele dalen å riste, og plutselig skjøt det ut en rød stråle som dekket hele dalen. Mange mennesker prøvde fortvilt å komme seg gjennom stårlen, men alle som rørte den døde. Alle avlingene ble så ødelagt, og husdyrende døde. Det er nå deres oppgave å finne grunnen til denne katastrofen, og få fjernet den. Dere vil få 1000 gp i belønning for dette, pluss alt (iallefall <u>nesten</u> alt) dere finner."

Eventyrlystne som partiet var, sa de ja. (De hadde jo ikke noe valg.) Men de var også pengelystne, og ville ha mer betalt. Rowenda godtok 1500 gp. Tidlig neste morgen samlet de seg, og Rowenda teleporterte dem til Haven. Med sin kraft åpnet hun et hull i stråleveggen, og partiet gikk inn. De kom da inn i en stor inngangshell, med to dører på østre og vestre vegg. To jerngitre sperret veien mot syd. Partiet åpnet den ene døren og så to skjeletter der inne. Zems styrtet frem og prøvde å <u>tørne</u> dem (fordrive høres så dumt ut...). Dette feilet han fullstendig i. Skjelettene lo av ham og hogg til. Det ene traff, og Zems besvimte. Etter en rask kam var skjelettene døde, og partiet sjekket rommet. De fant ingen ting, bortsett fra en spake. Den sto nå i posisjon A. Etter at partiet hadde lekt seg litt med den, bestemte de seg for å ha den i B.

De krysset så rommet og gikk inn den andre døren. Her var det også en spake. Partiet stilte også den i B. I det samme som de gjorde dette, åpnet portene seg. Fordi Galafried hadde et sterkt ønske om å sove, gjorde partiet dette. Allan Ray derimot lette etter hemmelige dører i inngengshallen, og det fant han. Her fant han 3 potions, og etterpå sovnet han.

Midt på natten våknet de andre av et brøl. De fór opp, og stirret rett inn i øynine på en svartbjørn. De fikk da omsider drept den (de bommet hele tiden) og fortsatte videre innover. Etter mye kamp og andre situasjoner, som f.eks. en alchemist-familie som hele tiden forstyrret dem (no comments - Galafried), kom de frem til en farlig felle. Den eneste også. Zems og Illskjegg gikk rett i den. Fellen var laget slik at en luke åpnet seg i gulvet, og to stykker falt ned gjennom den. Deretter skulle den fylles med olje. Tilslutt skulle en påtent fakkel dette ned. Heldigvis for dem var fakkelen sluknet.

En liten stund etter, da hele parteit var helt friskt, møtte de 5 hobgobliner. Og av en eller annen merkelig grunn - så rømmer de! Ilskjegg holder hodet klart, og gjemmer seg i et hemmelig rom. De andre derimot rømmer bort til fellen. Galafried binder seg til et tau, som han gir til Zems. Galafried går så ut på fellen. I det samme kommer det EN (kun 1) hobgoblin inn, trår på fellen og utløser den. Zems greier ikke å holde igjen, og Galafried faller også. Etter en stund får partiet ham opp. Galafried tar da og slpper ene enden nedi oljen og tenner på den andre. Deretter løp de bort. Og hva skejr når man tenner på 1 tonn olje og gass ? Jo, det eksploderer. 1/6 av modulen blir sprengt vekk. Og jeg (DMen), som ikke gidder å lage nye karakterer, velger å la dem overleve.

Tilslutt kommer de seg til

annen etasje., der så å si det første som skjer er at de blir angrepet av en medusa. Litt etter litt kommer de seg igjennom her også. Underveis har partiet funnet en harpe. Da de spilte på den, dukket Alleria opp, og ga dem to noter som må spilles for å oppheve forbannelsen. De fant også noen meget morsomme snakkende sjakk-brikker.

Endelig kom de til tronrommet, der de så den røde edelsteinen. Allan Ray spilte på harpen, og så ble alt normalt igjen. Partiet fikk sin belønning, og ble teleportert tilbake til Kelvin, sin hjemby. Noen dager senere blir de oppsøkt av en mann som kaller seg Stephan. Han spør partiet om de vil hjelpe broren hans med å eskortere noen hester fra Sukiskyn til Rifllian. Der skal hestene selges. Stephan ber dere møte Kalanos nede på havna den 7. Thaumot. Han vil frakte dere til Misha's Ferry, som er bare en dagsreise fra Sukiskyn. "Der vil dere møte Pyotr, min bror," sier han.

Spillerne gjør seg klare, og den 7. Thaumot drar de ned til havna. Lite vet de om de store farene som venter...

(forts. i neste nummer)

Kim S. Olsen

WARRIOR KNIGHTS

Vi har spillet Warrior Knights liggende i klubben uten regler. Det er for drøyt at folk låner med seg eller stjeler reglene eller annet utstyr til spill vi har i klubben. Klubben er et sosialt sted først og fremst. Selv tyver burde kunne koble av i en slik sammenheng.

DRAGON PASS

Folk som kan kjøre en opplæring i spillet Dragon Pass ettersøkes. Det finnes en ny og ubrukt utgave på klubben som fortjener å bli brukt.

hilsen materialforvalteren

MATERIALFORVALTERENS VERDEN

BABELSK FORVIRRING

Tirsdag den 19.september var Ares åsted for prøvespillingen av oppfølgeren til Byenes Krig (prøvespilling referert i Phobos). Samme geniale hjerne står bak konstruksjonen av dette nye spillet som ennå ikke har fått noe navn, derfor; **Babelsk forvirring.**

Spillet foregår i en fantasiverden kalt Auroma. I provinciale orientale Auroma er situasjonen ustabil etter at Det Storbabelske Kongedømme er blitt kunngjort omdannet til Folkerepublikken Babel av den gamle storkonge Poderpomp II. En storguvernør har overtatt styringen på bekostning av de kongelige arvinger som sterkt misliker situasjonen. Det bærer mot borgerkrig i den østlige verdens største rike. Ulvene ligger selvsagt på lur og værer fett bytte.

Samtidig er et handelsministerium med base på en liten øy langt ute i havet, i ferd med å vokse seg mektig. Mange handelsfolk sverger troskap til dette ministeriumet fremfor de tradisjonelle fyrstene. Koloniene skyter opp i de store byene. Dette er en ny utfordring for de vanetenkende stormaktfyrstene. Under trusselen om handelsboikott må de føle seg frem til hvor langt de kan gå i forhold til denne nye stormakten.

Dette er kort beskrevet utgangspunktet for dette spillet. Det er et diplomati og krigsspill i beste Machiavelli-tradisjon som på denne måten blir lansert. Spillet ble ikke prøvd fullt ut denne tirsdagen, men signalen fra spillerne og fra brettet var positive nok til at en ny prøvespilling blir arrangert med det første. Da under navnet; **LIV & DØD I FOLKEREPUBLIKKEN !**

Vær velkommen til å delta i et spill som låner det beste fra spill som Machiavelli, Conqueror og Galactic et-eller-annet. Et relativt enkelt spill med mange morsomme variasjoner innebygget.

ta kontakt med Tomas H.M.

Machiavelli

Klubbens Machiavelli-spill er svært slitt, men har på tross av hard bruk overlevd til nå. Kun noen få brikker mangler. Nye nøytrale garnisons-brikker er blitt tilføyd. Forhandlings-karter finnes og ordreskjemaer er nykopiert. Reglene finnes og bør studeres nøye, særlig reglene for rebellion (som ikke har vært benyttet i det hele tatt de gangene materialforvalteren har spilt). Dette er et av klubbens beste spill. Et nytt eksemplar foreslås innkjøpt. Inntil videre bør du benytte anledningen til å gjøre deg bedre kjent med klubbens gamle eksemplar (nå i oppfrisket stand) av en moderne spill-klassiker.

Materialforvalteren

PAVE TOMAS INNOCENT I og hans eskapader i renesansens Italia

Paven åpnet selvsagt med å bearbeide florentineren så de ikke skulle måtte slite seg ut på hverandre der midt på brettet. Florentineren virket tilforlatelig så paven tok ingen sjanser,; han entrer de selvstendige provinsene Modena og Sienna hvor han umiddelbart igangsatte beleiring. Uheldigvis var dette året et nødens år (1454) så begge de to armeene som var opptatt med å utvide pavens dømme ble tatt av pesten. Den siste hellige armeen gikk til Ancona. Da garnisonene i Sienna og Modena også gikk med i pesten ble det bestemt at disse provinsene vvitterlig måtte være paven sine (noe som gledet paven stort). Etter disse sørgelige, men ikke fullt så sørgelige som de kunne vært, tildragelsene toget pavestatens eneste armé inn i det napolitanske Aquila under stor jubel, høsten 1454. Napoli ble styrt av et diplomatisk fehode og militær noksagt (førstegangs-spiller). Pavens flåte gjorde dette året intet annet enn å seile opp og ned kysten mellom Romagna og Bologna.

Da både Tyrkeren og Napolitaneren på dette punkt begge var svært lydhøre overfor paven ble Tomas Innocent i den ansvarsfulle posisjon det plutselig var å skulle legge opp strategien for deres innbyrdes konflikter. Dette gjorde paven til fulle. Det ble riktignok litt fastlåst i området rundt Ioniske hav, men paven endte til slutt opp med Capua, Aquila, Naples, Salerno og Bari. Paven var konsekvent med å bryte alle avtaler med bare den minste antydning av påskudd som unnskyldning (at de begge (Tyrkeren og Napolitaneren) hadde dårlig samvittighet på grunn av pavens avtalebrudd falt helt naturlig).

Avtalen med Florentineren ble holdt til høsten 1456, da paven tok Arezzo og forøvrig hadde rådet Florentineren til å flytte så dumt som mulig. Paven var nå blitt så mektig at aggresjonene ville flomme mot ham og Florentineren var den nærmeste til å gjøre paven skade.

I nord ble en stor pakt inngått mellom paven, milaneseren og østerikeren. En hoven venetianer (som vant forrige spill) mistet fullstendig motet og abdiserte nesten etter første motgang. Paven tok i rask rekkefølge Ferrara, Padua og Venetia fra venetianeren, Verona fra østerikeren og Mantua fra Milaneseren som var fullt engasjert i en krig med Frankrike etter venetiafelttoget. Når vi tar med at paven også dolket tyrkeren i ryggen gjennom å ta Durazzo skulle bildet være komplett.

Det ble altså spilt tre år. Paven ville fått 41dukater våren 1457. Han ville kunne bygge fire armeer til og rulle inn over florentineren og tyrkeren. Det ville blitt en hard kamp, men Tyrkia ville sansynligvis blitt overlatt til seg selv. Og florentineren stakkar ville måtte klare seg uten annen hjelp enn den økonomiske fra Milan og Østerike, som var alt for langt borte. Slik er det; **GUD RÅR !**

Etter å på denne måten ha vunnet verden for Gud gikk paven hjem for å sove. Han ba ingen kveldsbønn, da Tomas igrunnen er en ganske så uskyldig og harmløs liten ateist!

Tomas H.M.

HISTORIEN OM TORK

De som var med: Arkam alv
-tyv&prest
Tork menneske
-kriger
Brille Dolby
-magiker
En Rangerslask
En insignifikant
person

Det hele begynnte med at vi hørte at Isoandaria (en av Øivins karakterer) var fanget av noen banditter i et gammelt sommerslott underlagt Kaiserhof (et gammelt forlatt baroni). Som en av kampanjens eldste karakterer er Isoandaria en ganske kjent person. Han har også endel mektige magiske gjenstander som vi umiddelbart følte oss tiltrukket av. Ryktesprederen solgte oss et kart til stedet der Isoandaria var. Etter en kjapp rådslaging på vertshuset skaffet vi oss hester, og dro ut til dette sommerslottet for å 'redde' Isoandaria.

På veien var det tegn som gjorde at vi ble mistenksomme, og tok oss frem gjennom skogen, og unngikk stien. Vi parkerte hestene nede ved stranda og tok oss frem til slottet manuellt. Etter endel plunder lokaliserte vi en bakdør, som Arkam lett dirket opp. Bak døren fant vi et kjøkken som stemte ganske godt med kartet vårt. Gjennom en dør, ned en trapp og vipps var vi like ved stedet der Isoandaria var. Et par av de modigere karakterene gikk innover og dunk! falt en steinblokk ned mellom dem og oss. Vi andre begynnte å utforske vår side. Der fant vi noen sinte zombier og som vi lett drepte, og Arkam ble besatt av en rar ånd som bare ville at kroppen dens skulle begraves på kirkegården. Etter en stund hevet steinblokken seg, og de innestengte kom ut. De hadde slåss med et eller annet, og funnet mekanismen som åpnet steindøra. Vi gikk opp, og Arkam begravde liket til ånden i gravstedet like ved slottet. Det var noe lys i et vindu i 2 etasje, som vi bestemmte oss for å sjekke. Da vi toget inn på kjøkkenet møtte vi noen støvete individer som bar på noen oljemalerier. Lederen sa med mufflet stemme: ' overgi dere, i Kongens navn'.Dette trodde vi ikke på, Arkam hisset opp de andre, og vi gikk til angrep. Tork kastet Hold Person på et par av dem, og charget på. Etter en kort frantisk kamp viste det seg at diss gutta var steintøffe og Tork og de andre overga seg. Arkam stakk sin vei, og gjemte seg i skogen.

De andre ble bragt til byen, der de ble stillt for retten. De fikk noen gullpenger i straff hver (1Are gp=100 AD&D gp). Dette var hardt for noen av karakterene, men det gikk. Tork som på den tiden var Atheneprest fikk i tilegg refs av tempelet. Etter rettsaken møtte Arkam de andre, som mente at han straks måtte melde seg. Dette var Arkam uenig i men da Tork og Rangerslasken kastet seg over ham hadde han ikke mye å si. Dermed dro Tork med seg Arkam til byvakten. Arkam ble dømt og klarte med nød og neppe å betale boten.

En uke etter ble vi forespurt av en rik mann om vi kunne hjelpe ham med en magiker i et okkupert hus på landet. Mannen hadde skjøtet på huset, og skrev en fullmakt til oss. Vi dro ut og møtte denne magikeren som blankt avviste oss. Etter en stund brøt vi oss inn, og ble fanget inne i en stue av magikeren, som sto utenfor og truet med å kaste fireball på huset, og dermed brenne oss inne.

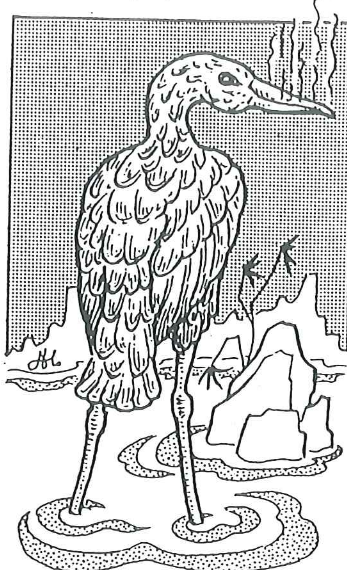
I rommet var det tregulv, som vi brukte en halvtime på å hakke oss gjennom. Nede i kjelleren møtte vi en wright, og fant ingen skatter. Vi lette en stund og fant en oppgang. I huset så vi ikke magikeren noe sted, og etter en stund kom vi opp på taket. Der så vi at en kavaleritropp på veien like ved huset, var på vei mot oss. Øystens Ares-prest stakk av, men vi andre ble tatt til fange av soldatene. Vi ble bragt til byen der vi ble dømt, og denne gangen hadde vi ikke cash nok til å betale boten. Da fikk vi valget mellom å dra til en gudsforlatt garnison pokkerivold, eller til gruver ved Pax Tharkas. Alle valgte pokkerivold, og måtte sverge ikke å stikke av mens en magiker ESP'et oss. Arkam spilte dårlig rollespill og sverget eden han også. Ares-presten ble senere fanget da han forsøkte å komme inn i byen. Tork gav byvaktene en særdeles god beskrivelse av ares-presten.

Denne garnisonen var virkelig et gudsforlatt sted, men etter en stund begynnte ting å skje. Kommandantens hund ble myrdet; og en Hades-prest kjøpte seg fri ved å kaste 'Raise Dead' på bikkja. Det var masse tull, og vi ble bedt om å undersøke. Nede i bygda hadde det vært noen rare hunder som rev ihjel sauer. Det var tegn som tydet på at endel soldater snek seg unna tjeneste, og dette skulle vi sjekke. Vi fulgte sporene fra de rare hundene, og etter en stund kom vi til en hytte ute i skogen. Inne i hytta var det noen flasker vin som sjersjanten vi hadde med oss knekte mens han kommanderte oss til å følge sporene videre. Vi dro videre og etter en stund kom vi til en hule-åpning i fjellet. Vi gikk inn og etter en stund kom det et monster opp av vannet som gikk ved stien. Det var ganske dramatisk, fordi stien var for smal til at de tøffe fighter'ne kom til på monsteret. Vi rodde oss såvidt i land, og gikk videre. Etter en stund merket vi at noen fulgte etter oss, og vi sendte noen skramlende individer forover slik at vi andre kunne legge oss i bakhold for evt. forfølgere. Vi tabbet oss ut ved at noen av bakholderne ikke kunne se i mørke, og generellt rotet til hele greia. Forfølgerne kom seg inn i en huleåpning, hvor de lå med armbrøster og skjøt på alle som prøvde å komme seg forbi. Etter en stund stormet vi inn, ogetter en lang kamp klarte vi å kverke alle forfølgerne, Tork lå en stund på -9hp, men ble dessverre helet opp et stykke. Det viste seg at et av overfalls-vesnene var vår sjersjant som tydeligvis var en varulv. Vi loppet dem for utstyr, og kastet likene ute i vannet til sjø-uhyret. Deretter dro vi med oss den bevisstløse Tork og gikk ut av hulen. Arkam var ennå sur på Tork, og var 'tilfeldigvis' litt uforsiktig med Tork idet vi bar ham ut, slik at Tork døde, 'Jaja, det var synd,' sa Arkam. 'Han var en god fighter. La oss loppe ham for gjenstander og begrave ham.'. Dette ble vi enig om, og begravet Tork utenfor hula. Vi dro hjem, og fortalte sjefen om hendelsene. Vi utelot hele historien om varulven, og fortalte om sjømonsteret istedet. Om sjersjanten fortalte vi bare at vi hadde etterlatt ham i hytta, og ikke sett ham siden. Det var iogforseg en bra historie, og jeg regnet ikke med at de ville stille så mange spørsmål til historien vår, men det gjorde de. De dro ut og sjekket hele historien, og fant det begravde liket av Tork. Da skjønte de at det var noe muffens, og vi fortalte hele historien, slik vi kjente den. Da vi kom til Torks død kastet de 'Detect Lie' på hver enkelt av oss, og spurte oss ut. Det kom for dage at Arkam var litt uforsiktig i sin behandling av Tork, og alle var sinte på Arkam. Det endte med at Tork ble kastet 'Raise Dead' på, og fikk råderetten over tingene vi hadde funnet. Arkam fikk 200 stokkeslag som han kom levende fra.

Slik ender historien om Tork. Neste spilling ville ikke Tork gå på tur sammen med Arkam, og det endte med at det ikke ble noen spilling i det hele tatt.









Artikkelen under er forfattet av Helge Nesøen. Den skulle ha vært illustrert med høner, men det hadde vi ikke.
Red.

Det er på tide at ARES styre tar seg sammen. I mange år har klubbens rekruttering og organisering ligget på totalt 0-nivå. For tiden er PR-aktivitetene begrenset til et 1-siders oppslag hos Spillspesialisten. Dette oppslaget er en side med jevn tekst, ingen kart eller illustrasjoner. Denne teksten er skrevet av Johannes. Johannes liker å høre sin egen stemme, og se lange stykker tekst han har skrevet. Hvorfor har ikke Ares styre for lenge siden laget et greit oppslag med kart og presentasjon av klubben, slik at vi fikk litt fler nye medlemmer av den eldre årsklasse? Slik Ares er nå for tiden foregår det seriøs spilling rundt Johannes og Jon, og til tider Øivin og Are. De fleste spillerne er 13-14 åringer, som spiller en pervertert AD&D (som oftest en MONTY HAUL versjon), der en slår opp 10ende-nivås karakterer, og spiller dem en kveld. Rollespillingen er helt glemt!

Det har vært gjort forsøk på å aktivere massene, men de fleste har vært halvhjertete. Vi har i disse tider fått tilbud om å bruke RF-kjelleren på blindern. Der ville vi slippe vaskingen hver tirsdag, og det ville bli mye billigere. Den eneste 'ulempen' er at Ares måtte innføre 18-års aldersgrense. Dessuten ville man måtte ringe først dersom man kom etter klokken 20.30. Men NEI. Ares inkompetente styre er i mot! Til min forskrekkelse viser det seg at Jon og Johannes liker å diktere kobolder. Arvid er en kobold. Trond og Tomas er ganske nøytrale. Øistein var den eneste som likte seg. Der sitter vi. Jeg foreslo å opprette en ares-filial på blindern, men det ville medføre at de over 18 ville dra på blindern, og da måtte Jon&Johannes vaske alene. Så det blir det antageligvis ikke noe av. I alle år har det vært problemer med å rekruttere folk til ares styre. I år var det 10 kandidater som stillte. Da vi endelig får et godt tilbud om lokale har vi fått et kobold-dominert styre med små-fascister som liker å regjere, være det seg over kobolder eller andre. Min konklusjon er at ares styre må skjerpe seg, å begynne og jobbe for seriøs spilling, og komme bort fra speidergutt-mentaliteten som trønderne og Jon har rendyrket i noen år.

Langt mot nord, der trønderne bor, har vi en søsterklubb. Denne søsterklubben ble startet like etter Ares, og var en stund en OK klubb. Da kom 'Tim-pin' ('Tim-pin' er et økenavn som ble oppfunnet av nøytrale (ikke Ares) etter arcon). Tim er en dårlig vinner, og en dårlig taper. Han liker å regjere, og det gjør han. I løp av noen år har han undergravd Hexagons styre, og tatt det helt over. Hexagon er blitt en speiderbevegelse, med voksne speidere. Tim har en stor sorg i livet, og det er å tape. Gothcon var et hardt slag for Tim. Der var de beste trønderne med og de beste fra Oslo. Geir vant trippel-turneringen, og diplomacy. Are vant Kremlin, og en svenske vant Junta, med Jon,Geir og Are tett i hel. For å hevne dette dro trønderne mannsterke til Arcon. De møtte masse Oslo-folk, men hverken Geir,Are eller Jon spilte i noen av turneringene. Trønderne vant mye, velfortjent. Da var Tim stolt. Nå er Tim i USA. Hexagon vil kanskje bli et bedre sted, men Tim har etterlatt lakeier. Det skal bli spennende å se hvordan Hexagon blir. De gir forresten ut et medlemsblad. Det kommer ut en gang hver annen måned. Jon (Phobos) og Tim konkurrerte om å gi ut flest sider. Hva er vitsen med det spør jeg meg. Hexagon-nytt inneholder en masse sprøyt, om indre status i Hexagon, kurs i Hexagonsk, errata til Druedals innlegg osv.

Til tross for dette er det mange hyggelge trøndere, som det er veldig moro å spille med. Jeg gleder meg til Hexcon, og håper at den blir like bra som Hexcon II.

